

Allgemeines Turnierreglement

1. Jeder Turnierteilnehmer verpflichtet sich zu Fairplay und zur Einhaltung des PCA-WWCL Reglements.
2. Die Turnierleitung (der Veranstalter) verpflichtet sich alle Entscheidungen fair, objektiv, unparteiisch und im Sinne des PCA-WWCL Reglements selbstständig zu entscheiden. Die Turnierleitung ist von der Teilnahme des Turniers ausgeschlossen.
3. Die Turnierleitung und jeder Teilnehmer hat sich aktiv um einen schnellen und reibungslosen Ablauf des Turniers zu bemühen. Dazu gehört auch, dass Turnierteilnehmer dafür sorgen, dass ihre Computer zu Turnierbeginn funktionieren, damit das Turnierspiel ohne Zeitverzögerung durchgeführt werden kann.
4. Das Mindestalter für die Teilnahme am Ranking in PCA-WWCL Turnieren beträgt 16 Jahre, für die Finals beträgt das Mindestalter 16 Jahre.
5. Jeder Teilnehmer identifiziert sich bei der Anmeldung mit seiner PCA-WWCL-ID. Anhand dieser ID werden Ergebnisse in das Ranking übergeben. Sollte ein Teilnehmer keine PCA-WWCL-ID besitzen oder keine angegeben haben, so wird eine temporäre ID zugewiesen. Diese wird bei der Übermittlung der Ergebnisse in eine offizielle PCA-WWCL-ID umgewandelt, damit eine Teilnahme am PCA-WWCL-Ranking möglich ist. Die Informationen für die offizielle PCA-WWCL-ID werden dem Teilnehmer per E-Mail zugesendet. Ein Zusammenbuch von einer ID auf eine andere ist nur bei Fremdverschulden möglich.
6. Es ist nicht möglich die Punkte einer Spieler PCA-WWCL-ID auf einen anderen Spieler zu übertragen. Punkte für das Ranking kann nur der Inhaber der PCA-WWCL-ID erspielen. Es ist nur dann möglich für eine Clan PCA-WWCL-ID Punkte zusammenfassen, wenn mindestens 51% der Spieler dem Clan angehören, der auch Inhaber der Clan WWCL-ID ist (sollte extremes „Clanhopping“ auftreten, kann dies ebenfalls ein Grund für Punkteabzug oder eine Disqualifikation sein). Eine Clan PCA-WWCL-ID kann mit den Spielern, im Falle eines Clanwechsels mitwandern. Dazu müssen mindestens 51% des Clans / Squads wechseln.
7. Sobald das Turnier gestartet wurde, ist es nicht mehr möglich sich nachträglich anzumelden. Bei Teamturnieren ist es ebenfalls nicht mehr möglich einen Spieler auszutauschen. Es dürfen nur bei gesundheitlichen Problemen Spieler zu Beginn jedes Spiels ausgetauscht werden. Sollte dies ausgenutzt werden, kommt es zu einer Disqualifikation des Teams. Man darf nicht in mehreren Teams an einem Turnier teilnehmen.
8. Alle Turniere werden entweder im Single Elimination oder im Double Elimination Verfahren abgehalten, wobei Vorrunden mit Gruppensystem eingesetzt werden können. Falls Vorrunden eingesetzt werden, werden die Vorrundenergebnisse nicht in das PCA-WWCL Ranking aufgenommen. Die Begegnungen der ersten Runde werden per Zufall entschieden, oder nach Seedings gepaart. Die Reihenfolge der Seedings liegt im Ermessen des Veranstalters und sollte den Leistungen der Teilnehmer entsprechen. Ist die Einzelspieler- bzw. Teamanzahl in der Runde keine 2er-Potenz, wird die Runde per Zufall mit Freilos aufgefüllt (keine Paarung Freilos vs. Freilos).
9. Gespielt wird - sofern es das jeweilige Spiel erlaubt - immer auf Servern, die von den Veranstaltern gestellt werden. Die Turnierleitung ist für die Konfiguration des Servers zuständig. Werden keine Server eingesetzt, so sorgt die Turnierleitung dafür, dass Spieleinstellungen veröffentlicht und ggf. durch sie selbst vorgenommen werden. Die Spieleinstellungen müssen gemäß den PCA-WWCL Regeln gewählt werden. Es ist nur in den ersten 10 Minuten erlaubt ein Spiel wegen falscher Spieleinstellungen erneut zu starten.
10. Kommt ein Team oder ein Einzelspieler nicht oder (bei Teams) unvollständig in der pro Turnier festgelegten Wartezeit in den betreffenden Server, so muss das Team entweder unvollständig spielen, oder das Team bzw. der Einzelspieler wird disqualifiziert. Im Falle der Disqualifizierung kommt das anwesende Team bzw. der anwesende Einzelspieler mittels „Default Win“ im Turnier weiter. Die Entscheidung über Wartezeit, Disqualifizierung, oder ob ggf. unvollständig gespielt werden muss, obliegt der Turnierleitung.

11. Jegliches Cheaten führt zur sofortigen Disqualifikation des Einzelspielers, oder bei Teamturnieren des ganzen Teams. Unter Cheaten fällt das Einsetzen von Einstellungen / Tools / Skripts / Texturen / Models / Sounds oder sonstiger Hilfsmittel / Anpassungen des Spiels, die einem Teil einer Paarung einen unlauteren Wettbewerbsvorteil gegenüber dem anderen Teil verschafft.
12. Sollte ein Spieler absichtlich seinen Computer während eines Turniers zum Absturz oder Ausstieg aus dem laufenden Spiel (Disconnect) bringen, wird er disqualifiziert. Im Zweifelsfall entscheidet die Turnierleitung über den Verbleib oder den Ausschluss des betroffenen Spielers. Handelt es sich um ein Team, muss das Team unvollständig im laufenden Spiel und ggf. im restlichen Turnier fortfahren.
13. Alle Ergebnisse müssen dokumentiert werden, soweit das Spiel dies erlaubt. Diese müssen nach Verlangen dem Veranstalter vorgelegt werden. Sollten beide Parteien im Streitfall keine Ergebnisse vorweisen können, können ggf. beide disqualifiziert werden. Die Spieler erklären sich bereit, dass die Aufzeichnungen auf der PCA-WWCL Website und auf der Internetseite des Veranstalters veröffentlicht werden.
14. Der Veranstalter bzw. die Turnierleitung übergibt die Ergebnisse des jeweiligen PCA-WWCL Turniers an die PCA-WWCL. Die PCA-WWCL kann ausschließlich Ergebnisse akzeptieren, die in dem Formaten der PCA-WWCL übergeben werden.
15. Mit der Teilnahme an der PCA-WWCL kann man sich für die PCA-WWCL Finals qualifizieren. Bei Teamturnieren dürfen nur Spieler aufgestellt werden, die während der laufenden Saison an PCA-WWCL Turnieren teilgenommen haben und Punkte für ihr Team erspielt haben.
16. Die PCA-WWCL behält sich vor dieses Reglement nach Bedarf und eigenem Ermessen anzupassen. Änderungen werden in geeigneter Form bekannt gegeben. Im Falle einer Änderung des Reglements, sind diese Änderungen nicht rückwirkend. Sollte eine Änderung aufgrund eines bestimmten Vorfalles erfolgen, so gilt diese nur für diesen Vorfall und ebenfalls nicht rückwirkend.
17. Die PCA-WWCL behält sich vor sowohl Veranstalter als auch Teilnehmer bei gravierenden Verstößen gegen das Reglement aus der PCA-WWCL auszuschließen. Die PCA-WWCL ist in so einem Fall bemüht alle Parteien anzuhören und unter Berücksichtigung aller dargelegten Details fair zu entscheiden. Entscheidungen können auch veröffentlicht werden.
18. Die PCA-WWCL ist letzte Entscheidungsinstanz für PCA-WWCL Turniere. Der Veranstalter erklärt sich bereit Entscheidungen die im Rahmen der jeweiligen PCA-WWCL Turniere anfallen, selbständig zu treffen.
19. Die PCA-WWCL bemüht sich alle vorgetragenen Beschwerden und Wünsche genau zu prüfen. Der Rechtsweg ist jedoch ausgeschlossen.

Spielspezifisches Turnierreglement

1. Gespielt wird die aktuelle Version von Half-Life: Counter-Strike als 5on5 oder 2on2.
2. Vor jeder Runde wird eine „Defaultmap“ aus dem Mappool gezogen. Im Falle, dass sich die Teams nicht auf eine Map einigen können, wird die gezogene Map gespielt. Eine Map kann nicht 2 Runden hintereinander „Defaultmap“ sein.
3. Jedes Team muss in jeder gespielten Map einmal T und einmal CT spielen.
4. Gespielt wird auf 15 Runden ohne Zeitlimit.
5. Bei einem Unentschieden wird die Map ein weiteres Mal gespielt, allerdings nur noch auf 5 Runden ohne Zeitlimit. Sollte es erneut zu einem Unentschieden kommen, wird eine weitere Entscheidungsmap, die von der Turnierleitung gezogen wird, mit mp_maxrounds 3 gespielt. Dies wiederholt sich solange, bis eine Entscheidung zustande kommt.
6. Im Finale (Winnerbracket Gewinner gegen Looserbracket Gewinner) sucht sich jedes der beiden Teams eine Map aus. Es ist egal ob diese Map in der vorherigen Runde als Defaultmap gezogen wurde oder nicht. Als erstes wird die Wahlmap des Winnerbracket Gewinners gespielt, danach ggf. die des Looserbracket Gewinners. Sollte der Winnerbracket Sieger die erste Map gewinnen, so hat dieser das Turnier gewonnen. Der Looserbracket Sieger muss beide Maps gewinnen um das Turnier zu gewinnen.
7. Im Mappool sind folgende Maps:

de_aztec	de_inferno
de_cbble	de_nuke
de_dust	de_prodigy
de_dust2	de_train
8. Es gelten folgende Serversettings, wobei Werte, die nicht explizit gesetzt werden, als Standardwerte zu verstehen sind, so wie sie der Server vorgibt:

```
mp_roundtime "3"
mp_startmoney "800"
mp_maxrounds "15"
mp_timelimit "0"
mp_winlimit "0"

mp_autokick "0"
mp_autocrosshair "0"
mp_autoteambalance "0"
mp_buytime "0.25"
mp_forcecamera "2"
mp_friendlyfire "1"
mp_playerid "0"
mp_tkpunish "0"
mp_freezetime "4"
mp_consistency "1"
mp_c4timer "35"
mp_fadetoblack "0"
mp_falldamage "0"
mp_flashlight "1"
mp_fraglimit "0"
mp_hostagepenalty "0"
mp_limitteams "6"

mp_logfile "1"
mp_logmessages "1"
mp_logdetail "3"
log on

sv_aim "0"
sv_airaccelerate "10"
sv_airmove "1"
sv_allowdownload "0"
sv_clienttrace "1"
sv_clipmode "0"
sv_allowupload "0"
sv_cheats "0"
sv_gravity "800"
sv_maxrate "25000"
sv_maxspeed "320"
sv_maxupdaterate "101"
sv_lan "1"

sys_ticrate "10000"

decalfrequency "60"
pausable "1"
edgefriction "2"
host_framerate "0"
```

In dieser Auflistung fehlen einige Einstellung wie das Serverpasswort oder der Servername. Diese sollten natürlich auch von den Standardwerten abweichen.

9. Jegliches Benutzen von Scripten ist nicht gestattet. Als einzige Ausnahme gelten hier Buyscripts, Demorecordscripts und Adminscripts.

10. Alle Einstellungen und Scripte müssen in der config.cfg und autoexec.cfg stehen. Das Aufrufen der einzelnen Scriptbefehle darf auch durch die commandmenu.txt erfolgen. Jeglicher Einsatz von anderer Configdateien per Hand, Bind, oder Script ist verboten.

11. Die Clientsettings sind generell auf Standardwerte zu setzen oder dürfen sich in dem über das Menü einstellbaren Bereich^{*} befinden. Von dieser Regel ausgenommen sind folgende Einstellungen:

Konsole:	console, con_color scr_conspeed
Netzwerk:	rate (<25001) cl_cmdrate (<102) cl_updaterate (<102)
Maus:	zoom_sensitivity_ratio m_pitch m_yaw
Grafik:	ati_npatch r_drawviewmodel fps_max cl_dynamiccrosshair cl_minmodels gl_max_size (>255)
Status:	net_graph net_graphpos net_graphwidth graphheight cl_showfps developer
GamePlay:	hud_fastswitch
Say:	say_team say

^{*}) Ausgenommen von dieser Regel sind die hier angeführten Befehle:

Grafik :	max_smokepuffs (>19)
Sound :	die Benutzung von A3D ist untersagt

Diesen Variablen dürfen nur Werte zugewiesen werden, die in der Klammer nach der Variable aufgeführt sind.

12. Jegliche Doppelbinds sind verboten, es sei denn der Doppelbind wird im Zusammenhang mit folgenden Befehlen gesetzt:

timeleft	adjust_crosshair
radiocommands	say_team
showscore	r_drawviewmodel
slot10	

Es darf explizit nur ein Command pro Taste gebündelt sein, außer im Zusammenhang mit den oben angegebenen Befehlen.

13. Der Einsatz des Befehls „stopsound“ ist verboten. Darunter fällt das Belegen (binden) einer Taste mit diesem Befehl, als auch die Eingabe während eines laufenden Spiels in die Konsole.

14. Das Verändern jeglicher Sounds, Spielermodels, Waffenmodels, Fadenkreuze, Texturen, Huds und Sprites ist untersagt.

15. Das Ausnützen von Bugs der HL Engine oder der CS Modification, wie zB „silent bombs“, „silent run“, „movedown schleichen“, Mapbugs^{*}, etc. ist verboten.

^{*}) eine Liste der Mapbugs kann unter <http://wwcl.net/c.php?value=csmabugs> eingesehen werden.

16. Als Spectator sind nur von der Orga gestellte Admins erlaubt.